

Viikkoraportti 5

Edelliseltä viikolta puuttuu aika. Sitä kului noin 8 tuntia. Tällä viikolla aikaa kului arviolta 9 tuntia.

Tällä viikolla työ oli suurelta osin ohjelmointia. Loin Piirturin alaluokan Ristinollapiirturi ja siihen ristinollapelin vaatimat toiminnot. Lisäksi muokkasin luokkaa Ristinolla siten, että se ohjaa koko peliä. Ristinolla-olio kysyy Pelaaja-olioilta siirtoja ja toteuttaa ne Ristinollapiirturin avulla. Pelaaja on rajapinta, jonka toteuttavat nyt luokat Ihmispelaaja, joka kysyy käyttäjältä siirtoja, ja Satunnaispelaaja, joka pelaa täysin sattumanvaraisesti.

Jos joku voittaa pelin, robotti vetää viivan voittorivin yli. Tämä on lähinnä hauska lisäefekti. Aion vielä tutustua äänten soittamiseen ja tehdä jonkinlaisen pienen voittofanfaarin.

On ollut vaikeaa luoda käyttöliittymää NXT:llä. Ainoa tuntemani tapa poistaa esimerkiksi Buttonlistener on käyttää if-lausetta jonkinlaisen aktivointibooleanin kanssa. Edes yksinkertaisen Ihmispelaajaa varten luodun käyttöliittymän tekeminen kesti yllättävän kauan.

Yritin myös piirtää robotilla ympyröitä, mutta en onnistunut siinä.

Ohjelmassa on vielä viimeisteltävää erityisesti käyttöliittymän osalta. Muuten robotti alkaa olla valmis.

Video, satunnaispelaajat vastakkain: <https://photos.app.goo.gl/B2rnlq1yllcFM3N72>

Kuva sama kuin viikko 4.